



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: MyGame, histoire d'un test

Subject: Re: MyGame, histoire d'un test

Posté par: othelarian

Contribution le : 3/3/2010 22:05:03

Houlà, quatre pages pour retrouver mon sujet, c'est long !

Alors, parce que ça fait longtemps que vous attendez, des images ! Ce sont les premières images du jeu, la version 0.1, même pas encore terminée. Mais déjà d'autres nouveautés frappent à la porte. Malheureusement, le manque de temps, commun à tous, coupe la motivation tel que l'on coupe l'herbe sous le pied. Enfin, il reste encore beaucoup de temps, l'année n'est pas encore finie !

Sans plus tarder, les images :

[images 1](#)

Une vue du jeu en caméra fixe, pour avoir un point d'observation autre que celui classique du jeu. Le fond n'est pas intégré. Pour ceux qui ont l'oeil, je développe sur la 2.5. Et le jeu tourne sans texture, en mode solid.

[image 2](#)

Celle-ci est une vue caméra. On peut voir le personnage (pas encore entièrement modélisé) dans la seconde salle. Les pieux sortent et rentrent du sol à intervalle régulier. Les sorte de drones vert bizarre sont les ennemis. Ils se déplacent le long d'un parcours pré-établi.

[image 3](#)

Cette image a été prise lors d'une partie avec le fond, une simple plaque noir, donnant un effet plus sombre au jeu.

Malheureusement, l'effet de changement de couleur n'apparaît pas sur l'impression d'écran. Tant pis. Disons simplement que le jeu se joue à la souris, en avançant de dalle en dalle, des dalles qui sont de forme hexagonale. Lors du passage de la souris sur les dalles possibles, c-à-d connexes à la dalle sur laquelle est le personnage, elles deviennent bleu, pour les classiques, jaune pour les interrupteurs (non intégré pour l'instant, sous peu).

Si vous avez des questions, des remarques, je n'attends que ça. Le site existe toujours, mais a été remanié, de telle façon à mettre plus utile à moi et au futurs membres de l'équipe. Le blog par contre a disparu, pas si utile que ça, et pas très intéressant. Peut-être plus tard, si le jeu fait des émules.

Normalement une version de développement est en téléchargement sur le site. Elle n'est pas entièrement jouable, ou en trichant (touches fléchées). Par contre, elle nécessite la 2.5 pour fonctionner. Le jeu étant prévu pour fin 2010, il était plus logique de tester la 2.5.

A plus.